



Máster en Enseñanzas Artísticas: DISEÑO DE INTERIORES SOSTENIBLE

GUIA DOCENTE

Proyectos II 2025-26

Especialidad: Interiores

Curso 2025/2026

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Máster en Enseñanzas Artísticas		
Departamento	Interiores		
Mail del departamento	masterinteriores@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos II		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código	MDI	Créditos ECTS	6
Ciclo	Curso		
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Obligatoria	Tipo de asignatura	

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Miguel Ángel García Oliver; profesional externo
Correo electrónico	magarcia@easdvalencia.com
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	Departamento de interiores. Sede Velluters



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura de proyectos II aborda en su conjunto, las diferentes fases que intervienen en el desarrollo de un proyecto de interiores, desde su definición y conceptualización en base a criterios de sostenibilidad, hasta la ejecución, obtención de planos técnicos y comunicación gráfica de ambientes.

Por otro lado, se pretende potenciar en el alumnado la autonomía y la capacidad de establecer tanto criterios técnicos, como conceptuales y estéticos adecuados a las particularidades de un proyecto.

En cuanto a las aportaciones de la asignatura al perfil profesional, capacita al alumno/a para integrarse en equipos de trabajo interdisciplinares, desempeñando tareas relacionadas con el desarrollo y comunicación de proyectos.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

Como conocimientos previos, es recomendable que el alumnado haya adquirido adecuadamente los resultados de aprendizaje relacionados con las asignaturas de Proyectos-I y Comunicación de proyectos de interiores sostenibles.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyectos II

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB04	Ser capaces de comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan– a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB05	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE06	Desarrollar la comunicación de proyectos de interiorismo sostenible seleccionando las tecnologías digitales idóneas.
CE10	Ser capaz de aplicar nuevas técnicas y estrategias de comunicación y representación en base a necesidades reales y clientes potenciales.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES



CT004

Trabajar de forma autónoma, con responsabilidad e iniciativa.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Analizar desde una perspectiva crítica referentes y soluciones de diseño aplicables a un proyecto en su fase de definición.	CT4 - CB4 - CB5
R2 - Conceptualizar un proyecto de diseño de interiores sostenible, atendiendo al contexto, la naturaleza del espacio a intervenir y el programa de necesidades.	CT4 - CB4 - CB5
R3 - Generar la documentación técnica requerida para la ejecución de un proyecto.	CT4 - CB5 - CE6
R4 - Crear ambientaciones de interiores con calidad fotorrealista mediante un uso avanzado del motor de renderizado 3d.	CT4 - CB5 - CE6 - CE10
R5 - Comunicar gráficamente las diferentes fases de un proyecto, demostrando un dominio profesional de los recursos técnicos empleados.	CT4 - CB5 - CE6 - CE10

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Fases de un proyecto de diseño de interiores

- Criterios de sostenibilidad.
- Definición, ejecución y comunicación gráfica.

Unidad 2. Tratamiento del grafismo digital.

- Criterios y estilos de comunicación gráfica.
- Postproducción digital.

Unidad 3. Representación 3D

- Flujo de trabajo entre aplicaciones 2D-3D.
- Infografía 3D.
- Materiales y texturizado PBR.
- Técnicas de mapeado UV.



Unidad 4. Creación de ambientes

- Técnicas de iluminación para interiores.
- Renderizado y postproducción.
- Comunicación gráfica.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2	15
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R1-R5	60
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Período de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1-R5	15
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1-R5	50
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1-R5	10
SUBTOTAL			60



TOTAL	150
--------------	------------

→ 8. Recursos

- Ordenador, cañón de proyección y conexión a internet.
- Recursos multimedia.

Para llevar a cabo las tareas de trabajo autónomo, es necesario que el alumno/a disponga de un ordenador con buenas prestaciones ya que se llevarán a cabo cálculos de renderizado 3D, con motores gráficos exigentes.

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1. ACTIVIDADES FORMATIVAS (20% de la nota final):</p> <p>Se realizarán una serie de tareas para poner en práctica los recursos técnicos vistos durante las sesiones teóricas. Todas estas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica entregada al inicio del trabajo, de manera que el alumnado será conocedor de los objetivos mínimos que debe alcanzar.</p> <p>Tarea: Creación de ambientes a partir de un supuesto práctico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Materiales y texturizado PBR (05%) ● Técnicas de iluminación diurna y nocturna. (10%) ● Postproducción digital (05%) <p>Instrumento de evaluación: <i>Entrega de originales digitales y renders.</i></p>	R1, R2
<p>2. PROYECTO ESPACIO COMERCIAL (80 % de la nota final):</p> <p>Se desarrollará un proyecto para un espacio comercial que aborde las diferentes fases de definición, ejecución y comunicación gráfica. Dicho proyecto será evaluado mediante una rúbrica entregada al inicio del proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Solidez conceptual (15%) ● Criterios de sostenibilidad y adecuación al briefing (15%) ● Desarrollo del proyecto y documentación técnica (10%) ● Comunicación gráfica en las diferentes fases de proyecto (30%) ● Presentación oral del proyecto (10%) <p>Instrumento de evaluación: Memoria del proyecto y presentación oral.</p> <p>Aquellos alumnos/as con evaluación continua, podrán presentar durante la</p>	R3 R4
	R1-R5



semana ordinaria de exámenes aquellas tareas que no hayan superado para optar a su recuperación.

Para aprobar la asignatura, es necesario haber obtenido una calificación mínima de 5 en cada uno de los trabajos realizados durante el semestre.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado que haya perdido la evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia, deberá entregar las tareas descritas a continuación:	
1. ACTIVIDADES FORMATIVAS (20% de la nota final): Se realizarán una serie de tareas para poner en práctica los recursos técnicos vistos durante las sesiones teóricas. Todas estas actividades serán evaluadas mediante una rúbrica entregada al inicio del trabajo, de manera que el alumnado será conocedor de los objetivos mínimos que debe alcanzar.	R1, R2
Tarea: Creación de ambientes a partir de un supuesto práctico: <ul style="list-style-type: none">● Materiales y texturizado PBR (05%)● Técnicas de iluminación diurna y nocturna. (10%)● Postproducción digital (05%)	R3
Instrumento de evaluación <i>Entrega de originales digitales, renders, y memoria descriptiva del proceso técnico llevado a cabo.</i>	R4
2. PROYECTO ESPACIO COMERCIAL (80 % de la nota final): Se desarrollará un proyecto para un espacio comercial (retail) que aborde las diferentes fases de definición, ejecución y comunicación gráfica. Dicho proyecto será evaluado mediante una rúbrica entregada al inicio del proyecto. Como instrumento de evaluación se entregará una memoria del proyecto que contemple todas sus fases. Dada la pérdida de evaluación continua, se realizará una exposición oral del proyecto durante la semana ordinaria de exámenes, donde el equipo docente realizará una serie de preguntas sobre la metodología y el proceso llevado a cabo. Esta exposición será evaluada mediante rúbrica y se deberá alcanzar una calificación mínima de 5 para aprobar la asignatura. <ul style="list-style-type: none">● Solidez conceptual (10%)● Criterios Sostenibilidad y adecuación al briefing (10%)● Desarrollo del proyecto y documentación técnica (10%)● Comunicación gráfica en las diferentes fases de proyecto (20%)● Defensa oral del proyecto (30%)	R1-R5
Instrumento de evaluación: Memoria del proyecto y defensa oral. Para aprobar la asignatura, es necesario haber obtenido una calificación mínima de 5 en cada uno de los trabajos realizados durante el semestre.	



* Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
El alumnado con derecho a evaluación continua podrá presentar aquellas tareas que no fueron superadas con una calificación mínima de 5 durante el periodo ordinario.	Dependerá de las pruebas no superadas

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Mismo criterio que apartado 9.1.2	R1-R5

* Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoría será penalizado según el reglamento del centro.

→ 10. Bibliografía

- Blasco, Laia (2011). Sobreimpresión de la pantalla al papel y viceversa. Barcelona: Index Book.
- Conran, T (2007). La casa: diseño e interiorismo. Blume.
- Corona-renderer (s. f.). <https://corona-renderer.com/>
- Mooxon, S (2012). Sostenibilidad en interiorismo. Blume.
- Plunkett, D (2011). Construcción, detalles y acabados en interiorismo. Blume.
- Valero Ramos, E (2004). La materia intangible, reflexiones sobre la luz en el proyecto de arquitectura. Ediciones Generales de la Construcción.
- Wilhide, E (2004). ECO: diseño, interiorismo y decoración respetuosos con el medio ambiente.
- Yot, Richard (2019): La luz para los artistas visuales. Blume